Écheveuille

tout est lié

Un jeu de rôle tout en un
pour s'égarer dans l'infini des forêts de Millevaux
en solitaire comme à plusieurs

Écheveuille

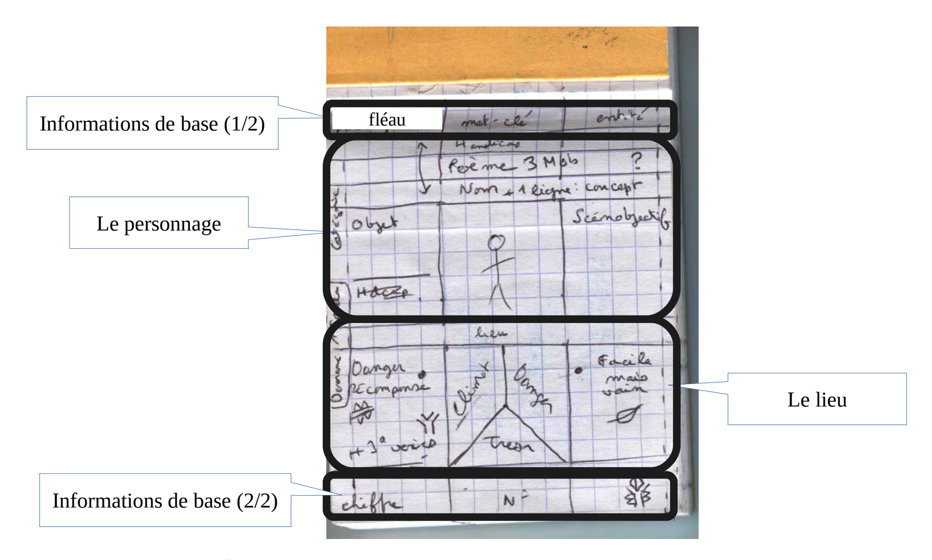
Un jeu de rôle tout en un
pour s'égarer dans l'infini
des forêts de Millevaux
en solitaire comme à plusieurs

Version 1.0, datée du 07/07/2020

sommaire

(temps de lecture : 43 minutes)

le resume du jeu



Munissez-vous d'un **bloc-notes**, format A7, 80 pages.
Remplissez les pages au fur et à mesure que vous jouez.
Pour chaque page, il faut d'abord remplir les informations de base :
+ un **fléau** : au hasard entre H (horlas), EM (emprise), EG (égrégore), O (oubli), R (ruine) ou F (forêt)
+ un **mot-clé** de votre choix
+ une **péripétie** : au hasard entre C (calme), A (adversité), M (mission), P (passage), T (trésor) ou R (roleplay)
+ un **chiffre** : au hasard entre 0,1,2,3,4 et 5
+ un **numéro de page**
+ un **symbole de trinité** au hasard entre ronce, branche ou feuille
En vous inspirant de ces informations et des tables aléatoires, remplissez le **personnage** défini par :
+ une interrogation existentielle en trois mots
+ un nom
+ un concept
+ un handicap
+ une scène / objectif liée au lieu de la même page
Remplissez aussi le **lieu** défini par :
+ un nom
+ un plan devant comporter un danger, un trésor et un climat
+ une issue facile mais vaine et une issue difficile mais payante qui renvoient à d'autres pages
Créez une nouvelle page au verso, dédiée à l'envers du personnage ou du lieu.

Qu'il s'agisse de jouer en solo ou en multi, le concept est le même : créez-vous un personnage à partir du carnet, jouez la scène-objectif liée à son lieu, ce qui vous renverra à une nouvelle page avec un nouveau personnage à rencontrer et une scène-objectif à jouer.
Vous pouvez jouer sans règle ou avec un **système de résolution**.
Le carnet peut aussi servir de **table aléatoire**.

Crédits

Un jeu par Thomas Munier (texte dans le domaine public)

Illustration de couverture : Agathe Pons, libre de droits

Polices de caractère utilisées (gratuites pour un usage non commercial) :
Day Roman, Liberation Serif, Oldnewspaper Types, Outwrite, Powderfinger Type, Symbola.

Inspirations :
+ Pour le concept de personnage double et de feuille de personnage réversible : Billet Rouge, un jeu de rôle de Lionel Jeannerat, Laurent Valentin 'Paragon' Jospin et Quentin Thomas
+ Pour la synthèse de la pratique du jeu de rôle en solo et des outils d'assistance à la créativité : Le petit guide du jeu de rôle en solo, par Pierre Gavard-Colenny
+ Pour la disposition en cartes à jouer, et la structure des cartes : Muses & Oracles, un jeu de rôle / aide de jeu par Pierre Gavard-Colenny
+ Pour la conception d'un jeu centré sur l'exploration des figurants et des décors : Les bacs à sable narratifs, par Valentin T. (inédit)
+ Pour la spatialisation des enjeux et la façon de rendre des fictions ludiques : La scène du jeu de rôle old school renaissance
+ Le principe du donjon en 5 pièces, par John Four
+ Les micro-maps, ces plans de donjons sur des tout petits feuillets quadrillés
+ Pour le système des anges bizarres, le jeu de rôle Dream Askew, d'Avery Alder
+ Pour le système d'interrogation de l'oracle, le jeu de rôle FU, de Nathan Russell.
+ Pour la synthèse de l'esprit old school renaissance : le jeu de rôle Swords and Wizardry, de Marv Breig et Matthew Finch
+ Pour le système de jeu classique : le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu, de Sandy Petersen.
+ Pour la reprise en main d'un support papier : Le concept du Bullet Journal, par Ryder Carroll
+ Pour le fait d'axer massivement la progression de l'intrigue sur des questions, le jeu de rôle For the Queen d'Alex Roberts.
+ Pour l'idée d'attribuer un grand nombre de significations à des chiffres : la numérologie
+ Pour les buts et plans de personnage, l'article Les racines de l'intrigue : les mérites de la réaction par Alban Damien

millevaux

Le monde est en **ruine**
La **forêt** a tout envahi
L'**oubli** nous ronge
L'**emprise** transforme les êtres et les choses
L'**égrégore** donne corps à nos peurs
Les **horlas** se tiennent tapis près de nous

Voici tout ce que vous avez besoin de connaître pour commencer. Cependant, si vous voulez connaître plus de détails sur l'univers de Millevaux, tout un monde vous attend vous https://outsiderart.blog/millevaux/

intentions

Agathe et Léonie entrent dans l'église. La dernière tempête a fait tomber un arbre sur le toit. On entend des coups de marteau. La femme et sa fille vont voir le Père Athanase. Elles vont avoir une importante discussion avec lui, car après tout, Agathe est un fantôme et il faut faire quelque chose à ce sujet.

Ce qu'elles ignorent, parce qu'elles ne vont pas s'y intéresser, c'est que le charpentier qui est en train de réparer le toit est sur le point de faire une découverte extraordinaire.

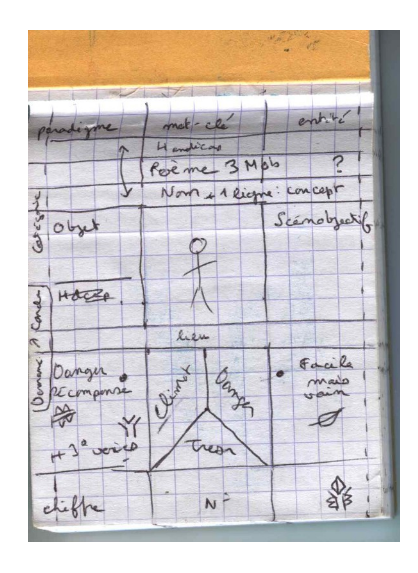
Écheveuille est un **jeu de rôle** qui repose sur la création et l'exploration de personnages et de lieux interconnectés par le destin. C'est à la fois un jeu de rôle **solo**, un outil pour créer des **campagnes** de jeux de rôle (en solo ou en multi), et une **table aléatoire**. C'est axé sur la **rejouabilité**.

Son objectif est de vous offrir une expérience **profonde** d'exploration de la forêt de Millevaux, avec le confort de la **préparation** sans les contraintes qui lui sont habituellement associées, et avec un minimum de **matériel**, puisque vous devriez pouvoir vous contenter de ceci :
+ un petit bloc-notes, format A7 / 80 feuilles ;
+ un crayon (dont on peut d'ailleurs se passer pendant le jeu) ;
+ un pense-bête format A4 plié dans le carnet (dont on peut éventuellement se passer si on en a retenu la logique).

Il vous sera en revanche possible d'enrichir l'expérience, et alors vous devrez prévoir un peu plus de matériel :
+ des feuilles de notes
+ des aides de jeu
+ un ou des jeux de rôles supplémentaires

Le point de départ, c'est, comme on dit en jargon, un **bac à sable**, ou encore un **monde ouvert**, c'est-à-dire un décor assez vaste et sans intrigue principale où les joueuses vont pouvoir aller et venir au gré de leurs envies, s'intéressant aux problématiques des figurants et des lieux, ou suivant leurs propres quêtes personnelles.

Les présentes **règles** vont avant tout vous expliquer comment créer ce bac à sable / monde ouvert, qui consiste en la **mise en place** de personnages, de lieux et d'intrigues. Il y a également des règles d'**usage**, et des propositions de [systèmes de résolution]() pour rendre ce jeu autonome.



le temps necessaire

Quel est le temps nécessaire à la tenue du carnet ? On pourrait dire zéro, ou plutôt opération indolore si vous décidez de remplir au fur et à mesure que vous jouez. Si à vos yeux, remplir le carnet n'est pas du jeu en soi ou tout du moins que votre finalité, c'est d'exploiter le carnet seulement une fois qu'il sera rédigé, comptez donc **deux heures** pour faire les canevas (un temps qui pourra être réduit si vous zappez la phase du tracé du tableau ou annulé si vous utilisez un modèle pré-rempli) + **13 heures** pour remplir toutes les pages (à raison de 5 mn par page) et donc obtenir 160 personnages et 160 lieux.

Je ne conçois pas du tout cette étape comme devant être faite d'une traite. En ce qui me concerne, je remplis le carnet quand je suis aux toilettes (hé oui), ou quand j'ai quelques minutes de libre à la maison, dans les transports ou dans les salles d'attente. C'est l'intérêt du format poche : vous allez pouvoir le remplir le carnet dans vos moments perdus, et ce faisant l'opération sera vraiment indolore. En utilisant tous mes moments perdus, j'ai pu remplir un carnet entier en **deux semaines**.

Créer le canevas du carnet

1. Le bloc-notes

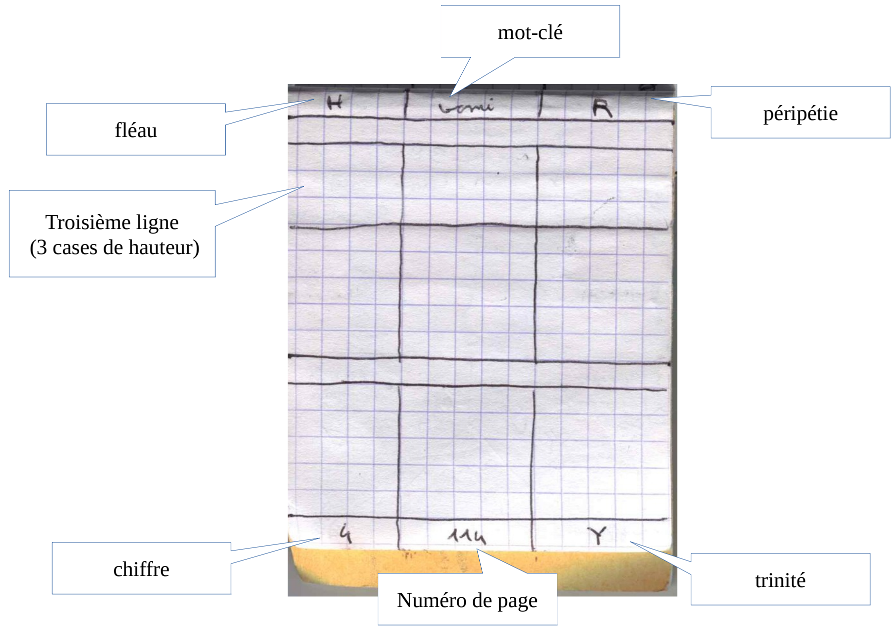
Commencez par vous procurer un **bloc-notes**, format A7 / 80 feuilles. Vous pouvez privilégier un plus grand format, mais ce petit format a deux avantages :
+ il va vous forcer à la concision (gain de temps + plus grand potentiel d'improvisation et d'adaptation) ;
+ vous allez pouvoir l'emporter n'importe où, car il tient dans la poche.

2. Le canevas

Il va vous falloir créer le **canevas** du carnet. C'est l'opération la plus fastidieuse, comptez deux heures si vous voulez pré-remplir tout le carnet d'un coup. Vous pouvez aussi vous contenter de pré-remplir seulement le début. En pré-remplissant dix feuilles, vous avez déjà l'espace pour créer vingt personnages et vingt lieus, ce qui vous garantit plusieurs soirées de jeu.

Je proposerai des **modèles** pré-remplis dans un futur indéterminé.

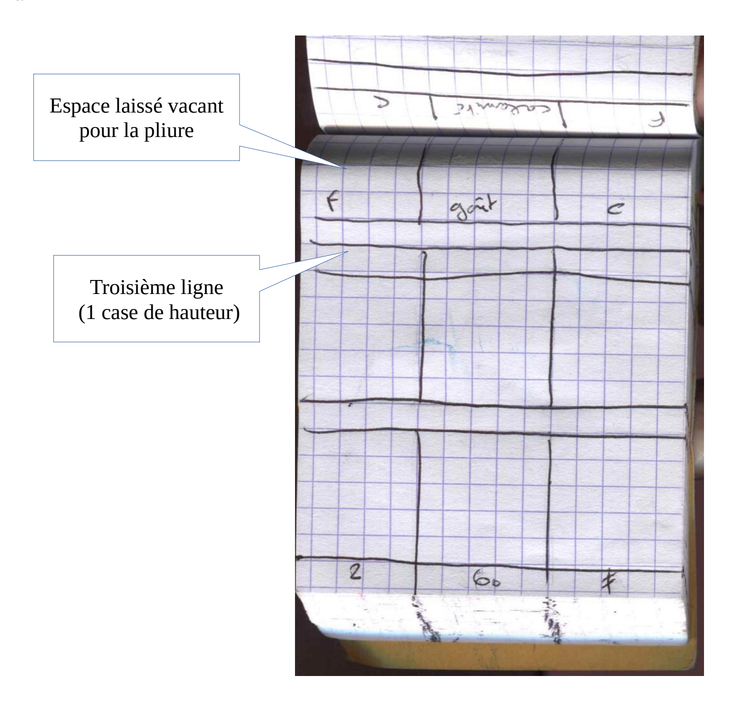
Voici à quoi ressemble une feuille pré-remplie :



3. Tracer le tableau

Il faut tout d'abord **tracer les lignes** du tableau. Vous pouvez vous en passer, mais vous prenez le risque d'oublier régulièrement des critères obligatoires : ne faites donc cette économie que si vous pensez pouvoir bien mémoriser la structure ou si vous souhaitez vous en affranchir.

Concernant les versos, quand vous serez à la moitié du carnet, vous aurez des difficultés à recopier le modèle de tableau à cause de la pliure des feuilles. Réduisez alors la hauteur de la 3ème ligne qui est d'ordinaire de 3 cases : réduisez-là d'abord à 2 cases, puis à une case. Vous aurez certes moins de place pour écrire les informations mais vous pourrez exploiter les versos sans devoir plier excessivement votre carnet.



4. Pré-remplir les informations de base

Ensuite, pour chaque page, il faut **pré-remplir 6 informations** : le **fléau**, le **mot-clé**, la **péripétie**, le **chiffre**, le **numéro de page** et la **trinité**.

Elles occupent la première et la dernière ligne du tableau.

4.1. Le fléau (HEGEMORF)

L'univers de Millevaux se décompose en 6 **fléaux** :

+ Les horlas (H)
+ L'égrégore (EG)
+ L'emprise (EM)
+ L'oubli (O)
+ La ruine (R)
+ La forêt (F)

Ce sextuor se résume par cette formule mnémotechnique : **H EG EM O R F**

Le fléau se renseigne sur la **case en haut à gauche**. Vous pouvez écrire H sur la première page, EG, sur la suivante, jusqu'à F à la sixième page et ainsi de suite repartir à H pour la septième page, mais vous feriez mieux de rendre les choses plus **aléatoires** :
+ En interrompant parfois la séquence par une séquence parasite d'une longueur inférieure ou supérieure à 6 (voir exemple entre parenthèses) : H EG EM O R F (O EM H) H EG EM O R F (F O M O R EM O) H EG EM O R F ;
+ En changeant régulièrement l'ordre à l'intérieur de la séquence : H EG EM O R F (EG O F R EM H) H EG EM O R F (O F R EM H EG) ;
+ En décidant à chaque fois au hasard de la lettre à écrire : H EM F O R F F EG H EM O R EG ;
+ En utilisant un générateur aléatoire informatique.
+ En utilisant un dé à six faces : 1 H / 2 EG / 3 EM / 4 O / 5 R / 6 F

Il est inévitable que certaines lettres soient plus représentées que d'autres. Il faut que la disparité reste raisonnable, mais l'égalité totale est inatteignable (ne serait-ce que parce qu'avec 160 pages dans un carnet, vous n'avez pas un multiple de 6).

4.2. Le mot-clé

Sur la **case du milieu tout en haut**, vous allez écrire un **mot-clé**, et ce pour chaque page, différent à chaque fois. Vous pouvez :
+ imaginer des mots-clé au hasard en écriture automatique ;
+ les tirer dans un dictionnaire ou un générateur de mots, ;
+ les tirer dans une aide de jeu ou dans un jeu Millevaux ;
+ ou encore écrire le genre de mots-clés qui reflètent des thématiques ou des détails que vous aimeriez voir intervenir en jeu.

Exemple de début de séquence tirée de mon propre carnet :
grésil
carcasse
charpente
crasse
lichen
crâne
œil
verrue
gangrène
drame
amour
passion
silence
vipère
etc.

On voit dans cette exemple que les mots-clés sont parfois liés à celui qui précède (une idée en entraînant une autre), mais c'est plutôt un avantage car cela renforce la connexion entre les pages.

4.3. La péripétie (ou "camp terrien" ou CAMP TR)

Sur la **case du haut à droite**, vous allez associer à chaque page un certain type de péripétie :
+ **C** : Un moment de **C**alme ou d'introspection. Ce peut être le calme avant la tempête, ou l'introspection en pleine tourmente. Ce peut être l'occasion d'accomplir une fonction vitale ou l'accès à un refuge.

+ **A** : La confrontation avec une **A**dversité (extérieure ou intérieure) ou un **A**ntagoniste (humain, plante, animal, horla, piège) attaquant frontalement ou par surprise, ou faisant l'objet d'une attaque.
+ **M** : Se voir confier une **M**ission, voir sa quête connaître des ramifications, ou rencontrer un élément perturbateur (positif, neutre ou négatif).
+ **P** : Une **P**orte ou un **P**assage à franchir, visible, ou dissimulé. Le seuil peut être franchi sans encombre ou comporter un gardien, ou demander une épreuve ou un prix à payer pour être traversé.
+ **T** : L'opportunité de récupérer un **T**résor, un artefact ou une récompense ou de progresser dans sa quête, avec ou sans risque ou contrepartie.
+ **R** : Un défi de **R**oleplay, d'interaction sociale ou une énigme à résoudre.

Ce sextuor de péripétie se voit associé un code mnémotechnique : **C A M P T R**, ou **"camp terrien"** si vous voulez le retenir.

Vous allez affecter à chaque page une de ses six lettres. Comme pour les fléaux, nous vous conseillons de le faire d'une façon plus ou moins aléatoire.

44 Le chiffre (0 1 2 3 4 5)

La **case en bas à gauche** de chaque page doit être remplie avec un de ses six **chiffres** : 0 1 2 3 4 5

Le chiffre va avoir beaucoup d'emplois : renvoi vers des tables aléatoires, signification numérologique, scores de puissance, système de résolution...

J'ai d'abord pensé à proposer une suite plus classique : 1 2 3 4 5 6

Mais la suite 0 1 2 3 4 5 a **trois avantages** :
+ elle introduit le 0 et donc la possibilité du vide, du néant, du nul ;
+ elle permet de renvoyer à la notation sur 5, assez intuitive :
+ il était facile de concevoir un régime de signification numérologique.

Si vous utilisez *Écheveuille* avec un système de résolution trouvé ailleurs qui utiliserait le dé à six faces (par exemple Cthulhu Dark, de Graham Walmsley), vous pourrez utilisez le carnet pour faire des tirages, le 0 valant 6.

Tout comme avec les fléaux ou les péripéties, privilégiez une répartition **aléatoire** des six chiffres dans le carnet. Vous pouvez pour ce faire utiliser un dé à six faces, le 6 valant 0.

4.5 Le numéro de page

Sur la **case en bas au milieu**, inscrivez le **numéro de page**, ce qui vous permettra de vous retrouver dans le carnet et de faire des renvois.
Une feuille équivaut à deux pages, donc deux numéros de pages.
Sur mon premier carnet, j'ai d'abord numéroté les pages recto, puis les pages verso, ce qui revient à dire que le verso de la page 1 porte le numéro 160.
À refaire, j'aurais plutôt privilégié une **pagination classique** : la première page portant le numéro 1, son verso le numéro 2, le recto suivant le numéro 3, son verso le numéro 4 et ainsi de suite.
Vous pouvez également avoir deux régimes de numérotation : les rectos numérotés de 1 à 80 et les versos numérotés de 1' à 80'

4.6 La trinité

Sur la **case en bas à droite**, vous allez écrire le symbole de la **trinité**. La trinité est un ensemble de trois symboles : la **feuille**, la **branche** et la **ronce**, qui ont un régime de signification particulier dans le jeu, qui renvoient à des tables aléatoires et à des systèmes de résolution.

Vous pouvez dessiner ces symboles de différentes façons :
+ des dessins précis ;
+ des symboles stylisés (c'est mon approche, ainsi pour dessiner une branche, je me contente d'écrire un Y) ;
+ des lettres : **F** pour feuille, **R** pour ronce et **B** pour branche (en ce qui me concerne, j'aurais tendance à écrire Y pour branche, car la lettre rappelle la fourche que forme une branche et qui est justement le sens que je privilégie pour ce symbole, celui de la bifurcation, de la potentialité).

À nouveau, évitez d'enchaîner les symboles toujours le même ordre (par exemple B F R B F R B F R, etc), **privilégiez un enchaînement aléatoire** (par exemple B F R R B F B B R F F B, etc.)

remplir le carnet

1. Directives générales

Il vous reste maintenant à remplir le carnet avec des **personnages** et des **lieux**. Vous pouvez préférer remplir tout le carnet avant de jouer, ou alterner remplissage du carnet et séances de jeu. Vous pouvez aussi considérer le remplissage du carnet comme étant déjà une phase de jeu à part entière : autrement dit, vous en faites une partie de jeu de rôle solo. Remplissez la première page, qui correspond à votre personnage, au lieu où vous démarrez, et à la première scène de votre partie solo. Quand la conclusion de votre scène doit forcément vous conduire à un nouveau personnage ou à un nouveau lieu, vous créez une nouvelle page pour gérer ce changement, vous jouez une nouvelle scène, et ainsi de suite. Vous pouvez jouer en solo avec un des systèmes de résolution qui sont décrits plus loin.

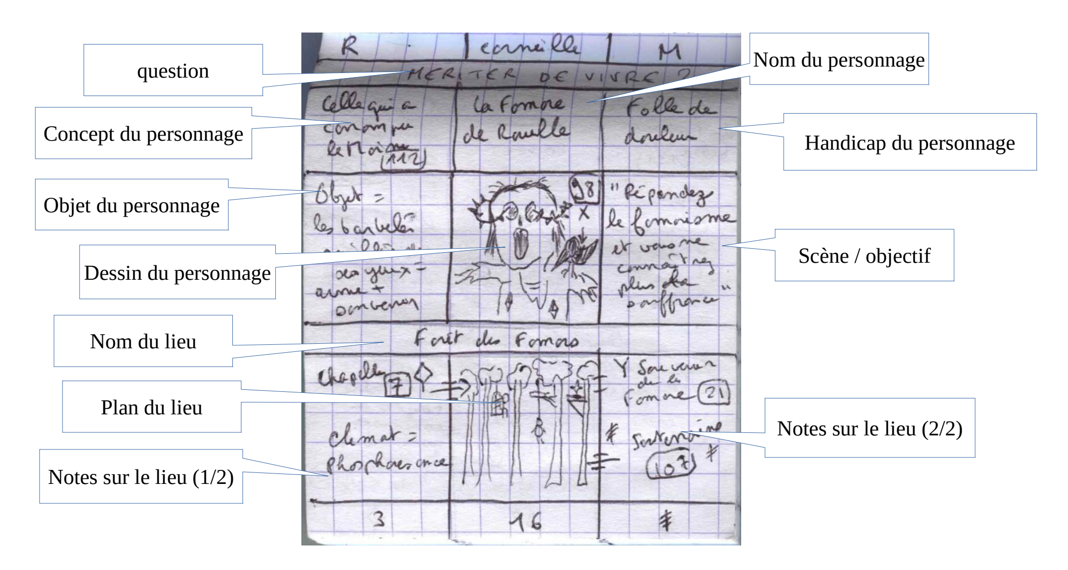
Personnellement, j'ai rempli mon propre carnet sans incarner de personnage. Je préfère me plonger dans la psychologie de chaque nouveau personnage introduit par une nouvelle page. Ce n'est plus à proprement parler du jeu de rôle solo (je n'utilise pas de système de résolution, et je change tout le temps de point de vue), mais ça s'est avéré une forme de jeu, une façon divertissante d'écrire un scénario, qui se concentre sur la situation et le personnage du moment sans se soucier d'une trame générale : chaque page devient alors un but et un plaisir en soi, plutôt qu'une étape vers un tout. Je me suis donc beaucoup plus amusé que quand j'écrivais des scénarios avec une structure plus classique.

Vous pouvez remplir le carnet page après page, mais vous pouvez aussi ne remplir les pages que partiellement, c'est même quasiment nécessaire pour gérer les **interconnexions** qui vont apparaître.

Vous pouvez **remplir le carnet en direct** en même temps que vous jouez une séance à plusieurs, mais cela peut être difficile. Remplir une page prend environ 5 minutes, cela peut paraître trop long pour le tenir à jour tout en jouant en groupe. Vous pouvez en revanche noter les informations cruciales (renvois, noms des lieux et des personnages) quitte à revenir compléter plus tard. Si vous utilisez *Écheveuille* pour jouer en solo, vous pouvez en revanche trouver intérêt à remplir une page entière avant de jouer la scène/objectif liée puis de passer à une page suivante.

2. Les cases du carnet

Voici les différentes cases à remplir dans le carnet. Vous pouvez les remplir dans l'ordre que vous voulez, en revanche à chaque fois que vous remplissez une case, ayez en tête les deux contraintes suivantes :
+ si possible, la case doit avoir un rapport avec une des 5 informations pré-remplie que sont le fléau, le mot-clé, la péripétie, le chiffre ou la trinité ;
+ la case doit aussi avoir un lien avec une des autres cases précédemment remplies : ainsi votre page aura une vraie unité, et c'est aussi plus facile de créer en s'appuyant sur l'existant.



Voici donc un descriptif des cases à remplir :

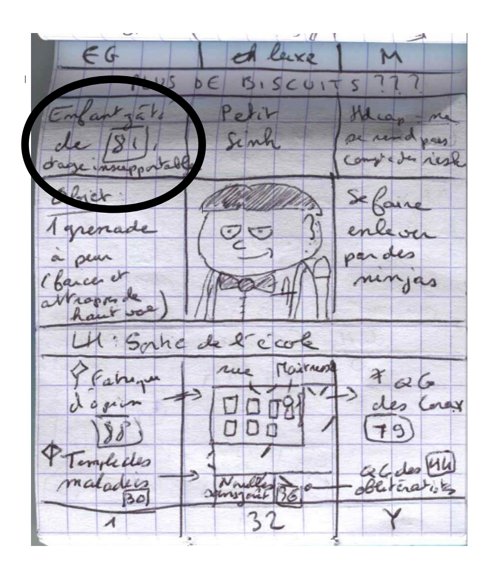
2.1. La question (2ème ligne)

Écrivez une **question** qui tienne en **3 mots**, suivi d'un point d'interrogation. *Exemples : Heureuse ou curieuse ? Pourquoi la folie ? Tout est illusion ?*
Vous pouvez vous permettre des **signes de ponctuation** ou un **4ème mot** s'il se limite à une ou deux lettres, comme par exemple dans : *Moi, trop gentil ? Vous m'avez utilisé ? Où va-t-elle ?* Pour faire tenir la question en trois mots, vous pouvez aussi vous permettre une forme d'écriture un peu **elliptique**, comme par exemple dans *Où est faille ? Que veulent ronces ?*

Cette question est censée résumer une **interrogation existentielle** que se pose le **personnage** de la page, ou qu'on pourrait poser à son sujet, à moins qu'elle ne concerne plutôt le **lieu**. Vous n'avez pas à répondre à la question quand vous l'écrivez ; la réponse peut être donnée plus tard, en jouant.

2.2 Le concept du personnage (3ème ligne, 1ère colonne)

Résumez en quelques mots **l'idée directrice au sujet du personnage**. Ce peut être le bon endroit pour marquer sa connexion avec le personnage ou le lieu d'une autre page avec des renvois appropriés (P*apa de 42*, *Gérante de l'auberge 58*, *etc*).

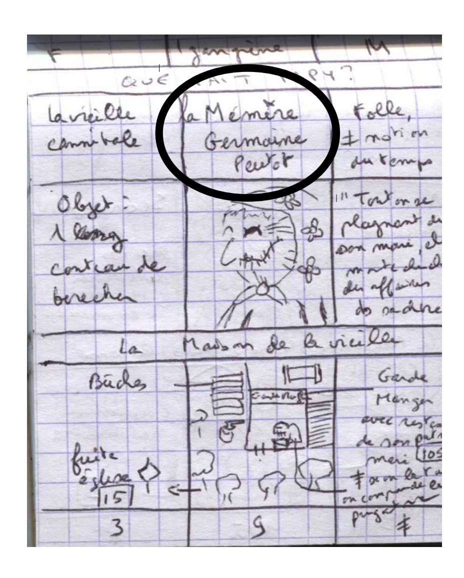


2.3. Le nom du personnage (3ème ligne, 2ème colonne)

C'est assez important de nommer les personnages à l'avance, car c'est une chose assez difficile à improviser en cours de jeu sans que ça se voie. Donc, même si vous êtes du genre à ne remplir les pages que partiellement, évitez de faire l'impasse sur le nom.

Trouver un nom qui sonne bien ou qui soit représentatif de l'univers de Millevaux peut être difficile, aussi pensez à tirer une information au hasard sur une autre carte pour vous inspirer.

Par exemple, pour créer le nom du personnage n°5, je peux me référer à une autre page au hasard, mettons la page 18. Elle présente ces informations : horlas, épines, trésor, 5 et branche
Je pense à un personnage noble à cause du trésor. J'utilise aussi "épines" et "branches", et j'obtiens la Comtesse d'Épibranche.
J'aurais également pu utiliser une seule information, par exemple "horlas" pour appeler mon personnage Hortebise ; un nom qui reprend les sonorités de Millevaux et fait référence à un préfixe fréquent en Auvergne, un des terroirs qui a beaucoup inspiré Millevaux avec la Normandie.

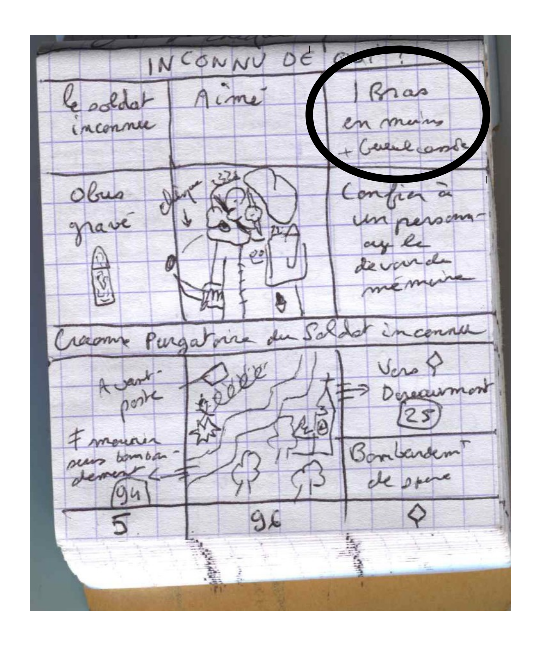


24. Le handicap du personnage (3ème ligne, 3ème colonne)

Tout personnage a un handicap, **physique**, **mental** ou **magique** (un handicap magique consistant en une malédiction). Ceci reflète plusieurs choses :
+ l'univers de Millevaux est dangereux, il laisse des traces sur les corps et les esprits ;
+ un personnage avec des failles est plus intéressant à interpréter et à jouer ;
+ le handicap est un sujet sensible, il est difficile à traiter en fiction de façon respectueuse. En passant ce thème sous silence, en le minimisant ou en le limitant aux grands gentils ou aux grands méchants, on prend le risque de de traiter le thème de façon maladroite. Il me semblait que si tous les personnages étaient handicapés, il y aurait forcément des figures positives comme négatives. Les personnages ne se définiraient pas uniquement par leur handicap. Enfin,

leurs handicaps pourraient parfois leur être utiles, soit parce qu'ils auraient développé d'autres facultés en compensation (*une personne non-voyante à l'ouïe affûtée ou percevant d'autres réalités*) ou tout simplement parce que parfois un handicap s'avère un avantage (permettant par exemple de s'attirer l'affection d'autrui ou d'endormir sa méfiance, voir étant considéré comme un caractère sacré pour certaines cultures).
+ le handicap peut être moteur d'histoire : *un amnésique à la recherche de son passé, une albinos convoitée par des sorciers qui lui attribuent un pouvoir mystique, etc.*

Vous avez plusieurs méthodes pour décider de la nature du handicap :
+ le décider arbitrairement ;
+ le décider en cohérence avec un ou des autres éléments de la page ;
+ le tirer au sort en regardant la **trinité** de la page ou d'une autre page :
    + **Ronce** : handicap physique ;
    + **Feuille** : handicap mental ;
    + **Branche** : handicap magique.

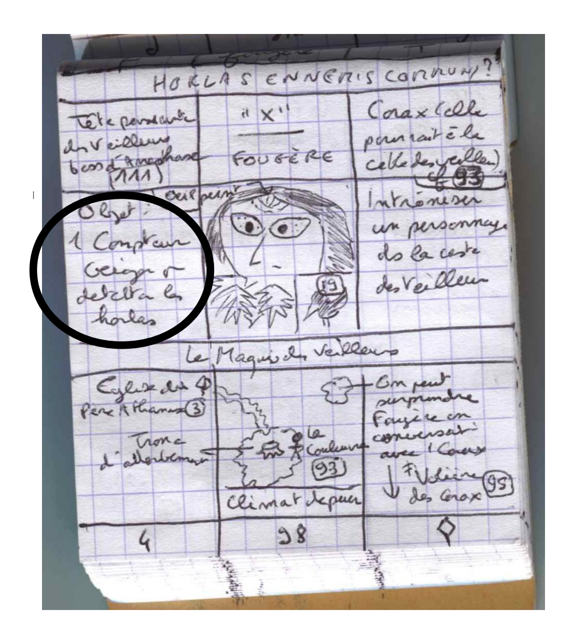


2.5 L'objet du personnage (4ème ligne, 1ère colonne)

Vous allez décrire **l'objet principal du personnage**. Le personnage a certainement d'autres objets sur lui, encore qu'il devrait en avoir peu vu le contexte post-apocalyptique. Mais vous allez vous attarder sur l'objet qui a le plus de **potentiel ludique ou narratif**. C'est cet objet qui a le plus de chances d'être **dérobé** au personnage ou **légué** par le personnage. Vous pouvez décrire des objets à **large spectre d'utilisation** (*un radar pouvant à la fois détecter des présences physiques, des présences astrales et lisant dans les pensées*) ou des **assemblages d'objets** (*une trousse à pharmacie comportant bandages, scalpels, médicaments, etc*) mais il vaut mieux que ce soit rare.

Si votre personnage est un **animal** ou un **horla**, vous pouvez décrire un **souvenir** plutôt qu'un objet.

Si vous avez besoin d'estimer la **puissance** de l'objet ou son **nombre de points de vie** (tous deux de 0 à 5), référez-vous au chiffre de la page ou d'une autre page.



Pour déterminer l'objet, vous pouvez vous référer au chiffre de la page ou d'une autre page avec cette **grille d'équivalence** :

Table des objets

0 objet mémoriel
1 consommable
2 être (rejeter 1d6 sur table des règnes)
3 arme
4 artefact
5 objet hanté
+ tirer PV ou puissance de l'objet (peut être le même tirage)

Table des règnes

0 plante
1 bête
2 horla
3 maletronche (= mutant.e) ou horsain (= humain se transformant en horla)
4 homme
5 créature (horla ou autre être d'une intelligence proche des êtres humains) : cf table des créatures

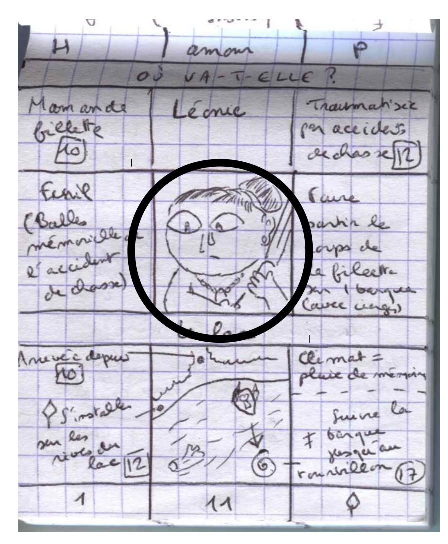
Table des créatures

0 horla
1 corax (changeforme homme-corbeau)
2 varou (loup intelligent et sorcier)
3 confrère des masques d'or (humain en apparence, mais en réalité espèce cousine dotée de pouvoirs psychiques)
4 mimique
5 animal intelligent ou sorcier

2.6. Le portrait du personnage (4ème ligne, 2ème colonne)

Dessinez le portrait du personnage dans cette **case de 5 carreaux sur 5** qui lui est consacrée. Il ne s'agit pas de faire une œuvre d'art, mais dessiner un portrait a quelques avantages :
+ en le dessinant, vous allez avoir des idées supplémentaires ;
+ vous allez pouvoir exprimer des choses qui auraient nécessité beaucoup de mots, notamment l'état d'esprit du personnage, sa tenue vestimentaire, son équipement annexe, son environnement... ;
+ vous allez vous attacher davantage au personnage ;
+ vous allez retrouver beaucoup plus facilement les personnages dans le carnet.

Personnellement, je dessine assez mal mais j'ai eu plaisir à m'astreindre à l'exercice, et j'y ai trouvé les avantages que j'ai cités. J'ai employé quelques astuces pour me simplifier la tâche :
+ je réalise essentiellement des portraits en buste : on voit la tête et les épaules ;
+ je différencie les personnages masculins et féminins essentiellement par la forme des yeux (ça n'a pas de sens dans la vraie vie, mais c'est une convention qui m'aide), attribuant plutôt des yeux en amandes aux femmes ;
+ si je n'arrive pas à dessiner quelque chose, je peux légender le portrait avec quelques mots.



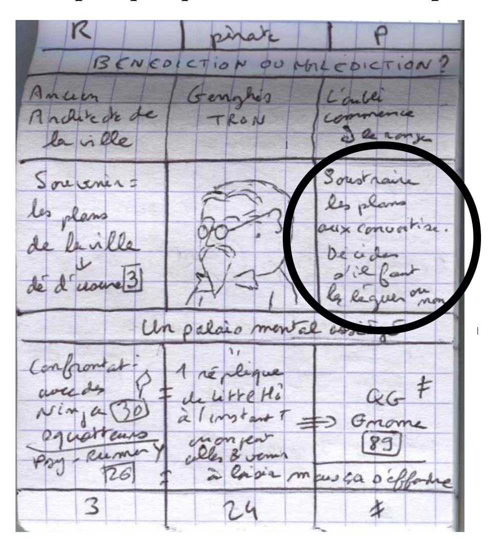
Si l'option dessin vous est définitivement insupportable, utilisez cet espace pour décrire le personnage.

2.7. La scène / objectif du personnage (4ème ligne, 3ème colonne)

Cette case est consacrée à décrire une **amorce de scène** (sa résolution étant réservée au jeu). Elle doit impliquer le **personnage** et refléter un de ses **objectifs** ou l'objectif d'un autre personnage impliqué dans la scène. Elle doit également tenir place dans le **lieu** décrit plus loin dans la page.

Utiliser la **péripétie** (C, A, M, P, T ou R) de la page est un bon moyen pour cadrer votre scène, mais vous pouvez l'ignorer si vous avez déjà votre idée.

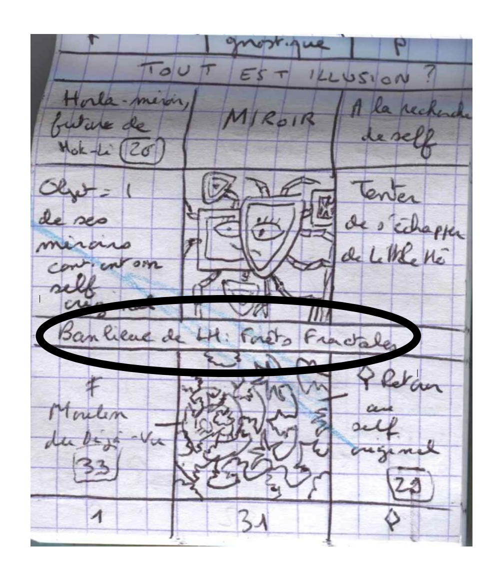
Ne vous souciez pas trop de la position de ces scènes dans une frise chronologique. C'est le jeu qui statuera si une scène a lieu avant une autre, si une scène est possible ou non. Vous pouvez aussi créer une scène sur une page qui ne devrait pouvoir avoir lieu que si la scène d'une autre page se conclut d'une certaine façon. Mais même dans ce cas, rien ne vous assure que vous les jouerez dans l'ordre chronologique. Si jamais vous jouez des flashbacks ou des flashforwards, l'ordre chronologique ne sera pas respecté. Également, les hasards du jeu et vos efforts pour vous adapter en improvisant feront peut-être que les scènes se succéderont différemment de ce qui était prévu, ou qu'une scène a priori rendue impossible par la conclusion d'une autre se trouvera finalement possible par un autre biais (*par exemple, scène 1 : le horla vole la rose sacrée, scène 2 : la chevaleresse restitue la rose sacrée à la Reine. On pourrait penser que si scène 1 se conclut par l'échec du vol, scène 2 ne peut avoir lieu. Mais si la rose sacrée est finalement volée par quelqu'un d'autre, scène 2 peut avoir lieu*).



2.8. Le nom du lieu (5ème ligne)

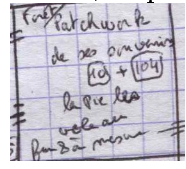
Vous devez trouver un **lieu**, de préférence en **forêt**, mais pas obligatoirement, qui va abriter la scène / objectif de la page. Ce lieu peut être aussi grand ou petit que vous le voulez, aussi concret que métaphorique.

En ce qui me concerne, je suis friand de **lieux irréels** tels qu'un cauchemar, un souvenir ou encore un endroit dans les forêts limbiques (un monde astral qui est le domaine des morts, des rêves et des horlas). Si vous utilisez ce carnet pour plusieurs expériences de jeu ayant lieu dans des mondes ou des sous-mondes différents, pensez aussi à quelques lieux qui soient des nœuds entre ces mondes, bien que des portes de communication d'un lieu à autre d'un monde différent peuvent suffire.

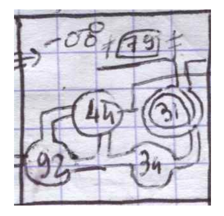


2.9. Le plan du lieu (6ème ligne, 2ème colonne)

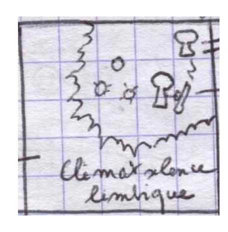
Ensuite il vous faut dessiner le **plan du lieu**, dans une **case de 5 carreaux par 5**.
Il y a plein de façons de faire :
+ si vous ne savez pas/voulez pas dessiner, un peu de texte fera l'affaire ;



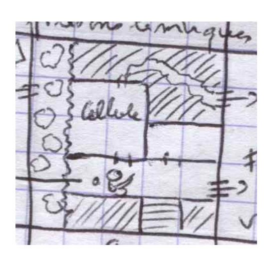
+ un plan sous forme de liens logiques ;



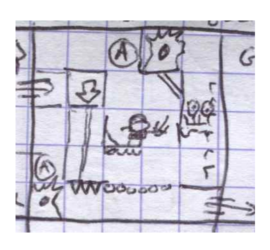
+ le bon vieux plan vu de dessus ;



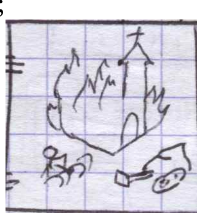
+ un plan de donjon ;



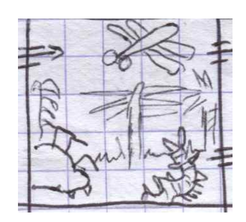
+ un plan vu en coupe ;



+ un dessin en trois dimensions ;



+ un dessin d’ambiance.



Vous pouvez faire des délimitations sur les bords pour transformer le plan carré en hexagone.



Votre plan doit comporter trois éléments :
+ un **danger**, actif ou larvé ;
+ un **trésor** ou une opportunité ;
+ un **climat** (voir ici la table aléatoire des climats) :
0 gel, givre, glace, giboulée, silence ou pluie d'oubli
1 pluie, averse, crachin, bruit, pluie de mémoire ou inondation
2 vent, tempête ou orage
3 chaud, miasmes, sécheresse ou incendie
4 temps clément, boue ou humus mouvent
5 temps surnaturel
(on peut retirer pour l'intensité)

Essayez de dessiner des **arbres** sur une majorité de plan. N'oubliez pas que Millevaux se passe surtout en forêt, cet élément doit rester très présent, et si les plans comportent des arbres, vous garderez ça en tête tout en jouant.

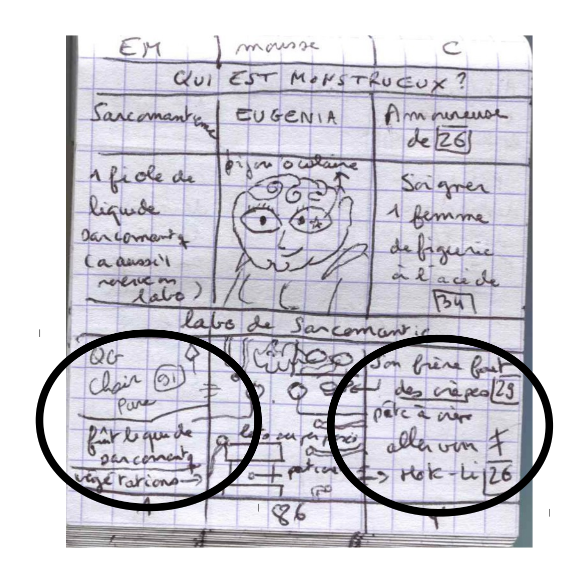
2.10 Notes et issues du lieu (6ème ligne, 1ère et 3ème colonnes)

Ces deux cases à gauche et à droite du plan servent à rajouter toutes **notes** utiles, à **légender** le plan, ainsi qu'à mentionner les **issues** vers d'autres lieux.

Votre lieu doit comporter au moins **deux issues** vers l'extérieur.

La **première issue**, annotée avec le symbole **feuille**, représente une issue facile à passer, mais rendant la scène vaine (on doit renoncer à l'objectif de la scène si l'on veut prendre cette issue, ou l'issue mène à un endroit déjà visité ou qui n'est plus vraiment intéressant à ce stade de l'aventure).

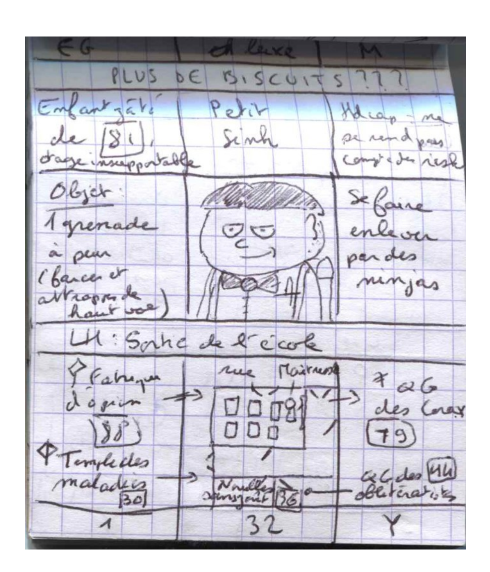
La **deuxième issue**, annotée avec le symbole **ronce**, représente une issue qui est soit difficile à passer, soit qui implique un prix à payer, soit qui n'est accessible qu'après avoir remporté l'objectif de la scène, soit qui conduit à un lieu crucial pour la suite de l'aventure.



Gardez à l'esprit que tout lieu doit comporter une **troisième issue** (correspondant au symbole de la **branche**), qui correspond à une issue que pourraient trouver les joueuses par elle-même. Sans cette troisième issue, la structure scénaristique d'*Écheveuille* serait la même qu'un livre dont vous êtes le héros, autrement dit elle serait assez dirigiste, toutes les possibilités seraient prévues à l'avance.

En permettant aux joueuses de trouver une troisième voie qui n'est prévue ni par le carnet ni par l'arbitre, le jeu devient plus souple et plus immersif à la fois.

Il m'arrive de prévoir plus de deux issues. En général, je mets le symbole branche sur la troisième issue, et je vais mettre des symboles feuille ou ronce sur les issues suivantes suivant mon feeling. Quel que soit le nombre d'issues que j'ai indiquées sur le plan, il existe toujours une issue supplémentaire et imprévue qui peut être trouvé par les joueuses.

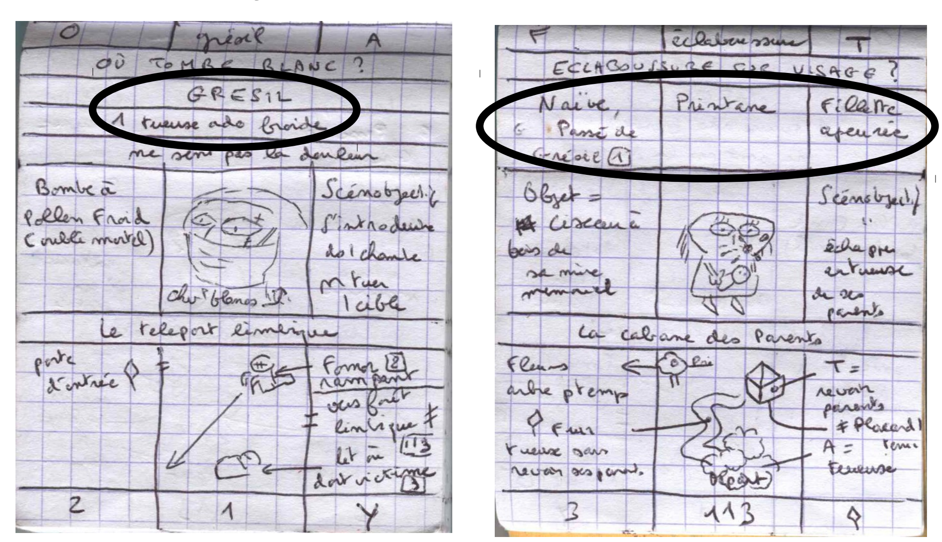


Ces issues doivent pointer vers un autre lieu du carnet. Vous devez en mentionner le numéro de page. Si le lieu correspondant n'existe pas encore, rendez-vous au numéro de page correspondant et renseignez le nom du lieu. Mettez également un renvoi vers le premier lieu avec le symbole feuille ou ronce selon votre feeling. En général, je mets feuille puisqu'il s'agit d'un renvoi vers un lieu précédent dans la chaîne de causalité la plus probable.

Les lieux n'ont pas forcément à être attenants. Le renvoi vers un autre lieu indique qu'il existe un chemin entre les deux lieux mais celui-ci peut être long, tortueux, et n'est pas forcément dessiné quelque part. Le renvoi ne signifie pas non plus qu'il n'y a qu'un seul chemin pour aller entre les deux lieux, ou qu'on ne peut accéder au lieu B qu'en partant du lieu A. En fait, ces renvois indiquent surtout un lien de causalité entre les deux liens, une probabilité forte qu'en quittant le lieu A, les personnages arrivent au lieu B.

l'envers de la page

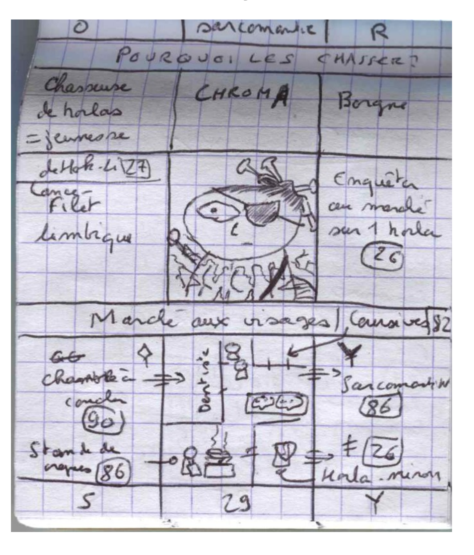
Quand vous avez fini votre page, remplissez la page verso. Celle-ci doit représenter **l'envers du décor**. Elle peut introduire une version souterraine, cachée ou inversée du lieu, ou introduire une version changée, différente ou opposée du personnage.

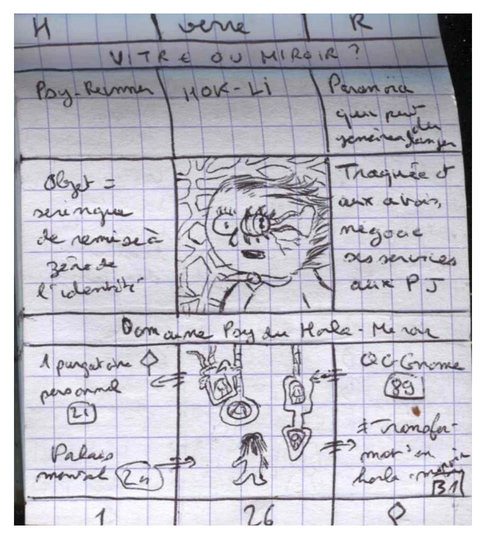


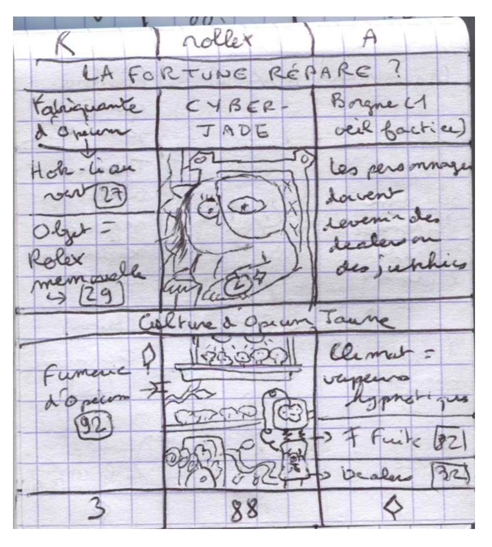
Je consacre le plus souvent la page recto l'envers du personnage plutôt qu'à celui du lieu. Le personnage du verso peut être la deuxième personnalité du personnage recto, son alter ego dans le passé ou dans un futur possible, son frère jumeau, son double maléfique, son ami, son amour, son ennemi. Dans tous les cas, il existe un lien fort entre le personnage recto et le personnage verso.

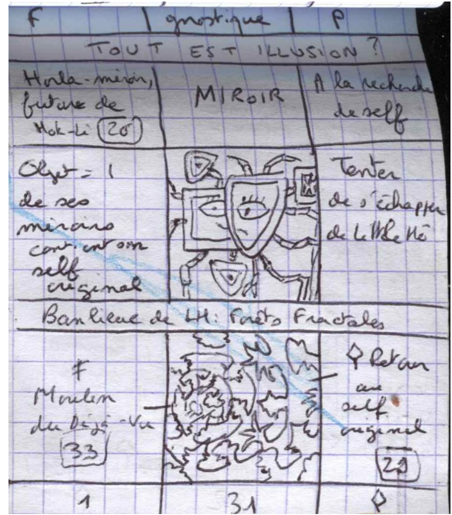
Il m'arrive de déroger à cette règle de l'envers du décor, mais en général il y a toujours au moins un lien de thématique entre le recto et le verso.

Il m'arrive également de consacrer plusieurs pages à certains de mes personnages préférés, qui sont alors déclinés en 3 ou 4 version d'eux-mêmes, et ont de nombreux personnages qui leurs sont liés directement.









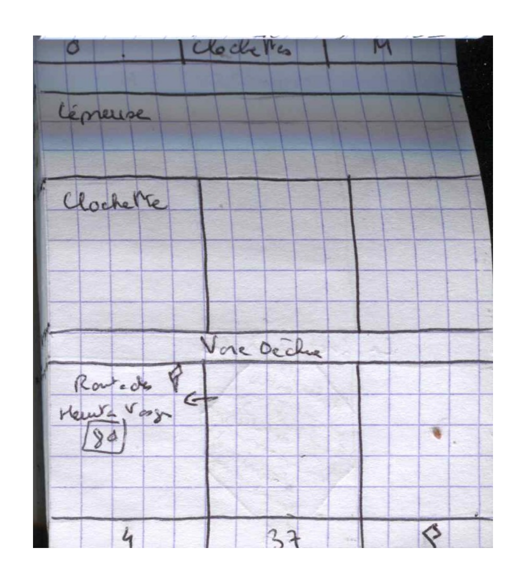
les renvois

Chaque page comporte au moins trois renvois : un vers la page d'envers, un vers l'issue feuille, un vers l'issue branche. Il est possible que vous ayez envie d'en rajouter d'autres, soit au moment du remplissage de la page, soit plus tard car, en remplissant une autre page, vous aurez envie de lier les deux.

Si vous établissez un lien entre deux éléments de deux pages différentes, il est important de renvoyer sur les numéros de pages respectifs, et ce sur les deux pages. C'est crucial pour vous permettre une navigation intuitive dans le carnet : ne comptez pas sur votre mémoire !

Les renvois sont le cœur de l'expérience *Écheveuille* : tout est lié dans la forêt de Millevaux, et chaque personnage est connecté à d'autres personnages, d'autres lieux. Jouer à *Écheveuille* consiste essentiellement à explorer ces connexions.

Les renvois sont également ce qui vous va guider votre écriture. Quand vous remplissez une page, vous allez devoir écrire au moins trois renvois : à moins que vous ne décidiez de renvoyer vers des pages déjà existantes, vous allez devoir **pré-remplir** de nouvelles pages. Dans un premier temps, limitez-vous au strict nécessaire, écrire le concept du personnage et/ou le nom du lieu et un renvoi vers la page sur laquelle vous travaillez actuellement.



Vous verrez que par saut de puce, le contenu de votre carnet va ainsi se prédéterminer et vous n'aurez qu'à vous laisser guider.

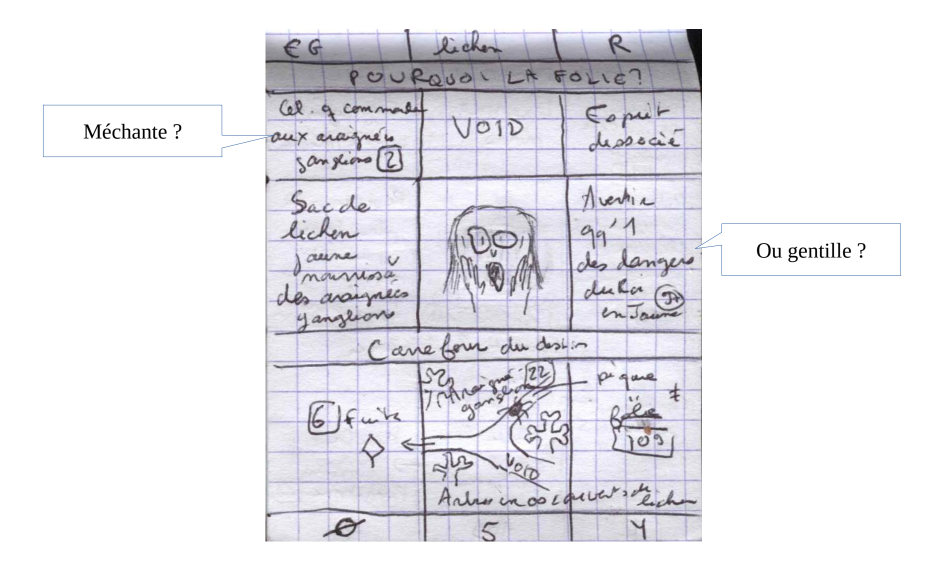
Ceci vous amènera à créer un bac à sable très arborescent, avec des fourches causales qui se créent sans jamais que leurs extrémités se rejoignent, et d'autres qui refusionnent pour former un réseau ou une toile d'araignée.

Vous réaliserez que votre carnet obéit à la loi des six degrés de séparation (qui dit qu'au maximum, seules six poignées de main vous séparent de n'importe quelle autre personne de la planète), il y a même fort à parier qu'il y ait beaucoup moins que six degrés de séparation, car après tout le carnet ne comporte que 160 personnes au maximum (80 personnes si vous avez respecté au plus strict la règle de l'envers).

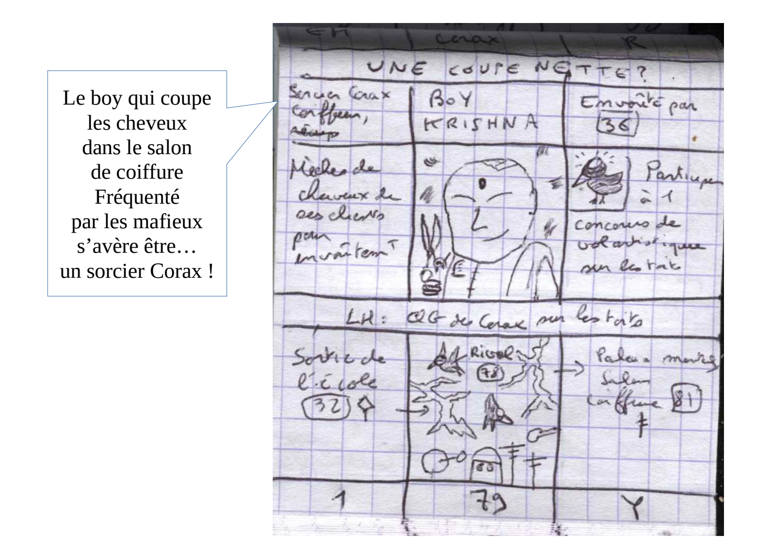
Si le carnet permet en effet de créer un écheveau assez intriqué, **ne vous fatiguez cependant pas à vouloir créer la trame la plus parfaite et précise possible** : il faut qu'il reste des trous, et c'est en jouant qu'on les comblera.

chaque personnage est le heros de sa propre histoire

Il y a de fortes chances qu'une partie des personnages du carnet soient des méchants, ne serait-ce que parce que les scènes-objectifs, les péripéties ou les plans de lieux vous font générer des antagonistes. Mais quand vous remplissez les pages de ces antagonistes, de ces "méchants", **forcez-vous à écrire la page de leur point de vue**. La plupart des personnes et même des horlas sont persuadé.e.s, à tort ou à raison, d'être les héros de leur propre histoire. En écrivant du point de vue du personnage à laquelle la page est consacrée, vous évitez l'écueil du manichéisme, et vous rajouterez de la profondeur, car même les plus agressifs des personnages ont des motivations complexes, ils ont aussi leurs propres antagonistes et leurs propres ennuis, et il se pourrait que si on aborde les choses d'un certain point de vue, si on commence à jouer à partir de certaines pages, ce soient finalement eux les gentils.



Procédez de même pour les seconds couteaux. Le lieu que vous décrivez peut être une auberge : cela peut vous donner envie de créer une page pour le tavernier. Ce peut être une forêt : cela peut vous donner envie de créer une page pour une bûcheronne en train de couper du bois. Quand vous allez remplir la page du tavernier ou de la bûcheronne, vous allez devoir lui imaginer une personnalité, un objectif, un lieu dédié, etc. Le personnage va forcément prendre de l'épaisseur. Peut-être qu'au moment d'être joué, il n'apparaîtra que comme un second couteau, mais vous saurez tout l'histoire qu'il vous cache et qui motive ses réactions, et si les joueuses décident de s'y intéresser un maximum, vous pouvez instantanément les plonger dans son histoire.

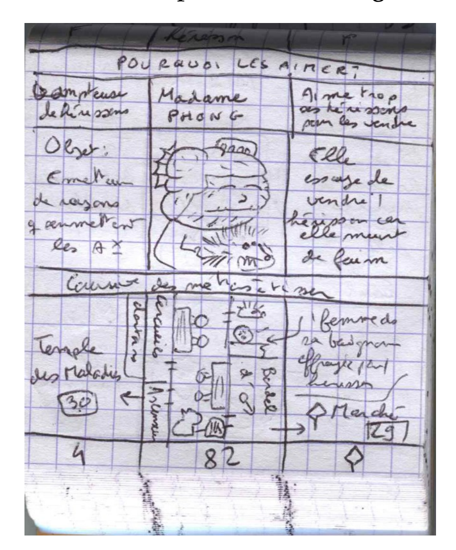


plusieurs zones, un seul carnet

Vous pouvez consacrer votre carnet à une seule zone assez limitée dans l'espace et dans le temps. Mais vous pouvez aussi faire de votre carnet **un outil multi-usages**. Ainsi, j'ai consacré mon premier carnet à quatre prototypes de partie : du matériel pour du Millevaux générique, du matériel pour mon roman-jeu de rôle qui se passe dans les Vosges, du matériel pour une partie de *Little Hô-Chi-Minh-Ville* en prévision (un jeu de rôle qui se passe dans un ghetto panasiatique au cœur de la Forêt Noire), et du matériel qui reprenne les personnages et lieux de mon bac à sable récurrent situé en Auvergne. J'ai lié ces quatre zones par divers sas astraux situés dans les forêts limbiques.

Ainsi, quand j'ai fait jouer avec le matériel pour du Millevaux générique, la partie a rapidement dérivé vers la zone vosgienne, et ça n'a été nullement dérangeant, puisque les zones sont liées.

Je pourrais aussi faire dialoguer des zones à l'ambiance très différente (mettons Little Hô-Chi-Minh-Ville et l'Auvergne) soit en utilisant le concept du lien astral, soit en maquillant les personnages et lieux d'une zone pour pouvoir les faire jouer dans l'autre zone. Madame Phong, la propriétaire de la fumerie d'opium de Little Hô, peut après tout facilement devenir la propriétaire de la fumerie d'opium de Noirmont-Ferrant, la capitale de l'Auvergne.



Je pourrais en rester là de ma translation, car Millevaux est un univers post-migratoire, donc il n'y a aucun souci à représenter un personnage asiatique en Auvergne, et la plupart des factions et grands concepts sont présents dans tout Millevaux, ce qui est le cas de l'opium jaune. Le pavot pousse déjà l'état naturel en Europe, et puis nous sommes dans le futur, donc je pourrais facilement décréter qu'un pavot asiatique s'y est acclimaté. Je peux cependant, si je le juge opportun, effectuer une translation plus poussée, plus couleur locale. Madame Phong peut devenir Madame Sabatier, ce qui sonne plus franchouillard, et plutôt que de trafiquer de l'opium jaune, elle peut vendre de l'herbe du diable, qui sonnera aussi terroir.

Cette approche opportuniste permet de mener plusieurs campagnes Millevaux de front avec le même carnet, un peu comme si vous construisiez un multivers.

La tenue du carnet ne doit pas être une corvée. C'est un outil pour avancer sur vos parties en cours dans vos moments perdus. C'est l'intérêt de cette approche opportuniste. Quand j'ai estimé avoir préparé assez de personnages pour mon one-shot de *Little Hô-Chi-Minh-Ville*, j'ai créé un portail vers l'Auvergne et je suis parti là-dessus, et quand je serai fatigué de l'Auvergne, je n'aurai aucun scrupule à préparer des personnages et des lieux pour la zone où je veux situer ma prochaine partie de jeu de rôle.

Par ailleurs, si *Écheveuille* a été conçu pour l'univers de Millevaux, il vous sera demandé peu de travail d'adaptation pour vous servir de l'outil dans d'autres univers : pourquoi pas un bac à sable roman noir ou SF ?

Par ailleurs, Millevaux n'est pas qu'un univers, c'est aussi un ensemble de fléaux qui peuvent contaminer n'importe quel autre univers. Aussi, votre carnet d'*Écheveuille*, au départ conçu pour Millevaux peut venir à votre rescousse pour n'importe quelle campagne de n'importe quel autre univers que Millevaux aurait commencé à contaminer.

Quelques conseils pratiques

Pensez à scanner vos pages régulièrement, un carnet c'est facile à perdre.

Vous pouvez faire plusieurs carnets ! Pensez alors à faire quelques renvois d'un carnet vers l'autre, pour les rendre compatibles, comme les extensions d'un jeu de cartes.

Vous pouvez transformer *Écheveuille* en jeu de cartes en détachant les feuilles du bloc-notes. Cela deviendra moins facile de s'y retrouver, mais cela peut vous permettre plus facilement de faire des tirages aléatoires ou encore de disposer les fiches sur une table, par exemple pour faire des schémas relationnels. Pour cet usage, il peut être préférable de ne remplir que les rectos des pages. La règle de l'envers peut toujours être appliquée, en décrétant que les rectos pairs sont l'envers des rectos impairs.

Vous pouvez gérer votre carnet comme un Bullet Journal : mettez un • au début des éléments que vous souhaitez particulièrement mettre en œuvre. Transformez ce • en ∧ quand l'élément a été partiellement mis en œuvre, et en × quand il a été totalement mis en œuvre.

Vous pouvez aussi utiliser des crayons de couleur pour établir différents codes couleur, soit en coloriant des cases en bordure selon un régime de signification qui vous est propre, soit en coloriant des éléments à l'intérieur du carnet. Vous pouvez colorier les éléments par faction, colorier les éléments qui sont corrompus ou bénéfiques, colorier les éléments selon leurs degrés de mise en œuvre, etc.

Vous pouvez aussi corner les feuilles (1 coin : commencé, 2 coins : terminé).

Vous pouvez aussi découper des cases de bordure, toujours selon un régime de signification qui vous est propre (par exemple, 1 case découpée : à jouer, 2 cases : commencé, 3 cases : terminé, en découpant à droite pour la page recto, à gauche pour la page verso).

Toujours dans l'idée de pointer des pages qui vous sembleraient importantes, des petits **post-it** peuvent vous être utiles.

comment jouer

Ce document n'a pas pour ambition de réexpliquer dans les grandes largeurs comment on joue au jeu de rôle, il s'adresse plutôt à des rôlistes expérimenté.e.s, au moins concernant la personne qui doit tenir le carnet.

Voici cependant les grandes lignes de comment jouer en exploitant les particularités du carnet. Il faut commencer par expliquer comment jouer en **solo**, ensuite il sera expliqué comment jouer en **multi**.

Pour commencer, **gardez en tête ces quelques lois** qui s'appliquent à l'univers de Millevaux en général et au contexte d'*Écheveuille* en particulier :

+ **« Tout est lié et voici mon histoire » :** Quand deux personnages se rencontrent, ils se saluent en joignant leurs mains repliées en crochet et disent à tour de rôle : « Tout est lié. Je m'appelle X et voici mon histoire : *bla bla bla* ». C'est une méthode pour se resituer poliment les uns les autres dans un contexte d'amnésie généralisée. Bien sûr, nul n'est tenu de dire la vérité ou d'être cohérent d'un discours sur l'autre.

+ **Quand on est gravement blessé au point de frôler la mort**, on a un **flashback** d'un épisode de sa vie qu'on avait oublié.
Si vous voulez affiner, vous pouvez lancer sur cette table :
0 souvenir trivial
1-3 souvenir directement utile
4-5 souvenir indirectement utile.

+ **Quand on tue quelqu'un** (un humain, un monstre ou un animal), on a un **flashback** d'un épisode de la vie de la personne.
Si vous voulez affiner, vous pouvez lancer sur cette table :
0 souvenir trivial
1-3 souvenir directement utile
4-5 souvenir indirectement utile.

Pour le jeu en multi, vous devez proposer des outils de **sécurité émotionnelle**. Par exemple, une joueuse peut censurer un élément qui la met mal à l'aise en mettant les **bras en croix**. Une joueuse peut mettre un **pouce vers le bas** pour demander à ce que l'ambiance soit moins intense, ou un **pouce vers le haut** pour une ambiance plus intense. Vérifiez aussi régulièrement que tout le monde va bien.

Ensuite, il faut se choisir un **système de résolution**. Vous avez le choix entre ces options :
+ choisir un des systèmes de résolution présentés ci-après, conçus pour fonctionner sans autre matériel que le carnet ;
+ jouer sans règles (la résolution consiste à choisir entre l'issue feuille et l'issue ronce) ;
+ choisir un jeu de rôle Millevaux ;
+ choisir les règles d'un autre jeu de rôle.

Vous devez aussi déterminer si vous allez vous équiper d'autres **aides de jeux**. Le carnet peut vous suffire, puisqu'en prenant une feuille au hasard, on peut en déduire bien des oracles, mais vous aurez peut-être envie d'aides de jeu supplémentaires. Dans l'univers de Millevaux, vous en trouverez beaucoup sur cette page : https://outsiderart.blog/millevaux/aides-de-jeu/
Vous aurez peut-être aussi un intérêt à vous munir des suppléments d'univers Millevaux : https://outsiderart.blog/millevaux/livres-dunivers/

Vous pouvez aussi adjoindre des aides de jeu plus génériques, telles que *Muses & Oracles*, *The Story Engine* ou encore le site internet Chartopia.

Maintenant que vous avez tout ce qu'il faut pour jouer, vous pouvez commencer.

Créez d'abord un personnage en lui consacrant **une page du carnet**, et en remplissant **une feuille de personnage** si vous utilisez un autre jeu de rôle pour le système de résolution. Vous pouvez aussi directement prendre **un personnage déjà présent dans le carnet**, ce qui aura l'avantage de le lier aussitôt à l'écheveau.

Faites-lui jouer la scène/objectif de sa page, ce qui vous conduira soit à l'issue feuille, à l'issue ronce ou à la fameuse issue branche, qui ne peut être définie que par les hasards du jeu et vos initiatives, qui n'est pas pré-définie dans le carnet.

Quelle que soit l'issue, elle va vous mener à une nouvelle page, avec un nouveau personnage et un nouveau lieu. Ce nouveau personnage, c'est un figurant dans votre aventure : vous continuez à incarner votre personnage du début. Celui-ci arrive dans le lieu soit à l'endroit le plus logique (généralement, par l'issue branche qui pointe vers le lieu d'où il arrive), soit à un endroit tiré au hasard (tirez un chiffre de 0 à 5 pour déterminer la colonne, puis un autre pour déterminer la ligne. Un 0 indique que vous choisissez vous-même le résultat).

Vous allez maintenant pouvoir jouer la scène/objectif de cette nouvelle page. Votre personnage se retrouve en quelque sorte témoin de la situation de départ, mais il va forcément être impliqué d'une façon ou d'une autre, et mettre son grain de sel. Vous résolvez donc cette scène / objectif, ce qui à nouveau va vous conduire à l'issue feuille, ronce ou branche.

Et ainsi de suite. Au fur et à mesure, votre personnage va développer ses propres objectifs, et **il se peut qu'il se passe de plus en temps entre chaque scène/objectif** où vous jouiez en quelque sorte entre les lignes : après tout, la simple interaction sociales avec les figurants peut vous intéresser un moment.

La structure d'*Écheveuille* est plutôt centrée sur les figurants. Ceci dit, si vous préférez jouer centré sur le personnage, il vous suffit d'exploiter davantage les lieux que les figurants, et considérer qu'une fois sur deux, la scène/objectif concerne directement un personnage plutôt que le figurant de la page correspondante.

L'aventure ne s'arrête que quand vous le décidez ou que le hasard ou votre volonté sonne le glas de votre personnage.

Vous pouvez aussi utiliser le carnet comme un générateur aléatoire d'idées et d'aventures, à la manière de ce que propose le jeu de cartes *Muses & Oracles*. Autrement dit, vous n'exploitez plus les pages dans leur globalité, mais vous parcourez le carnet au hasard et y piochez des petits éléments extraits de leur contexte, pour vous inspirer.

Maintenant que vous savez jouer en solo, jouer à *Écheveuille* en multi coule de source. Il suffit de faire jouer les scènes/objectifs au groupe de personnages plutôt qu'à un seul personnage. Vous pouvez vous faire MJ et faire jouer vos camarades. Vous pouvez aussi jouer sans MJ, mais cela implique de mutualiser l'usage du carnet. Chaque personne qui remplira le carnet devra faire des efforts pour avoir une écriture lisible.

tables aleatoires et regimes de signification

Les chiffres de 0 à 5 ainsi que la trinité feuille-branche-ronce ont un **régime de signification** qui donne plus de profondeur au jeu. Ce régime de signification est récapitulé dans les **tables aléatoires** suivantes. Elles sont regroupées dans une aide de jeu imprimable au format A4. En la repliant, vous pouvez la glisser dans votre carnet ou l'y agrafer, cela vous sera utile de l'avoir ainsi en permanence sous les yeux.

1. Tables 0-5

Fléaux (H EG EM O R F)
0 ou H : horlas
1 ou EG : égrégore
2 ou EM : emprise
3 ou O : oubli
4 ou R : ruine
5 ou F : forêt

Péripéties / Camp terrien (CAMP TR)
0 ou C : Calme : calme, fonction vitale, refuge
1 ou A : Adversité : antagoniste ou danger avéré ou dissimulé
2 ou M : Mission : donneur de quête ou élément perturbateur
3 ou P : Passage : gardé ou secret ou prix à payer ou épreuve
4 ou T : Trésor : artefact, progression dans la quête ou récompense
5 ou R RP : challenge de roleplay ou énigme

Thèmes
0 la mort
1 la religion
2 les passions
3 la folie
4 la science
5 le clan

Oracle
0 non, et...
1 non
2 non, mais...
3 oui, mais...
4 oui
5 oui, mais...

Saison
0 hiver
1-2-3 automne
4 printemps
5 été

Climat
0 gel, givre, glace, giboulée, silence ou pluie d'oubli
1 pluie, averse, crachin, averse de bruits, pluie de mémoire ou inondation
2 vent, tempête ou orage
3 chaud, miasmes, sécheresse ou incendie
4 temps clément, boue ou humus mouvant
5 temps surnaturel
(on peut retirer pour l'intensité)

Moment de la journée
0 aube
1 crépuscule
2 presque-nuit
3 noire-nuit
4 nuit brune
5 presque-aube

But d'un personnage
0 absurde ou inexistant
1 bénéfice
2 protection
3 union
4 survie
5 vengeance

Plan d'un personnage pour parvenir à son but
0 pas de plan
1 élimination
2 enquête
3 vol
4 périple
5 tout à la fois

Âge
0 nourrisson
1 enfant
2 ado
3 jeune adulte
4 âge mûr
5 personne âgée

Couleur de peau
0 pâle, rougit au soleil
1 claire, bronze peu
2 blanche, dore au soleil
3 mate, brunit au soleil
4 cuivrée, s'assombrit au soleil
5 sombre

Couleur et textures de peau mutantes
0 fissurée
1 granuleuse
2 stratifiée
3 verdâtre
4 grise
5 violacée

Émotion
0 sérénité, manque, vide
1 mélancolie, surprise, traumatisme
2 bonheur, joie, amour, désir, plaisir, enthousiasme
3 colère, honte, honte
4 peur, dégoût
5 émotion complexe

Règne
0 plante
1 bête
2 horla
3 maletronche ou horsain
4 homme
5 créature

Objet
0 mémoriel
1 consommable
2 être (rejeter 1d6 sur table règne)
3 arme
4 artefact
5 objet hanté
+ tirer PV ou puissance de l'objet (peut être le même tirage)

Lieu
0 gouffre, clairière, puits, grotte, passage, monde souterrain, envers du décor, enceinte ou portail
1 tour, arbre ou forêt
2 montagne, désert ou chaos rocheux
3 marécage, rivière, zone inondée, chemin ou route
4 édifice artificiel ou ruine
5 lieu surnaturel, hanté, forêt limbique, mémoire, rêve ou inconscient

2. Tables Ronce-Feuille-Branche

Genre
R masculin
F féminin
B genre indéterminé

Handicap
R physique
F mental
B magique

systemes de resolution

Voici une compilation de systèmes de résolutions différents. Ils sont plus ou moins légers, plus ou moins tactiques ou narratifs, bref vous avez le choix. La plupart sont des simplifications de systèmes existants élaborés pour Millevaux, ou de systèmes génériques.

1. Le prix à payer

Quand un personnage veut accomplir quelque chose d'important, il doit en payer le prix.
Soit, la nature de ce sacrifice n'est pas annoncée à l'avance : quand le personnage veut accomplir quelque chose d'important, il y parvient automatiquement et ensuite une tuile lui arrive, car telle est la **loi du destin** à Millevaux.
Soit, la nature de ce sacrifice est annoncée à l'avance : connaissant alors ce qu'il risque, le personnage peut choisir de renoncer à ce qu'il désire plutôt que de payer le prix. Il peut aussi proposer un prix à payer alternatif, d'égale sévérité.
Dans les deux cas de figure, quand un personnage se met dans les ennuis ou qu'un ennui lui arrive sans qu'il ait rien demandé, **le malheur charge son cœur**. Il peut **décharger son cœur** à tout moment pour accomplir quelque chose d'important sans en payer le prix. On ne peut pas charger son cœur plusieurs fois en même temps, il faut donc décharger pour recharger. En revanche, plusieurs personnages peuvent avoir le cœur chargé en même temps.

Ce système est une simplification de jeux Millevaux tels que *Choc en Retour*, *Inflorenza Minima*, *Inflorenza Comedia* ou *Inflorenza Bianca*.

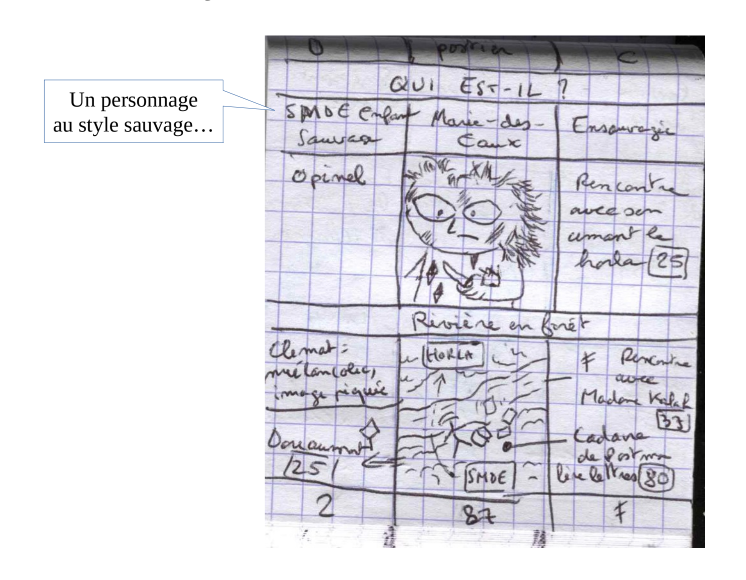
2. Les anges bizarres

Ce système est une simplification du jeu de rôle Dream Askew, d'Avery Alder, qui nous propose de mettre en scène des personnes marginales dans toute leur splendeur et leur détresse, au milieu d'un monde post-apocalyptique. C'est un jeu à MJ tournant qui met l'accent sur l'histoire et sur la révélation des personnages plutôt que sur la tactique.

Ce système vous demandera de vous munir de **jetons**, de préférence **de deux couleurs** (une pour les personnages, une pour les décors).

Chaque joueuse choisit un **style** de personnage (qui peut être déterminé par un tirage de chiffre ou de fléau), chacune un style différent :

0 / H : la créature
1 / EG : le/la mystique
2 / EM : la métamorphose
3 / O : l'amnésique
4 / R : le/la survivaliste
5 / F : le/la sauvage



Un personnage au style sauvage…

Chaque joueuse choisit ensuite **un fléau** qu'elle aura à charge d'incarner en plus de son personnage. Elle doit éviter d'incarner un fléau qui correspond au même fléau que son personnage (ainsi, la joueuse de la créature ne peut en plus incarner le fléau "horlas").

0 / H : les horlas
1 / EG : l'égrégore
2 / EM : l'emprise
3 / O : l'oubli
4 / R : la ruine
5 / F : la forêt

Le jeu se divise en tours, chaque tour mettant le focus sur un personnage. Une autre joueuse va incarner un fléau pendant ce tour, charge à elle de challenger le personnage. On peut jouer de façon plus désordonnée que cela, à condition que tout le monde soit d'accord.

Quand elle incarne un fléau, la joueuse ne dispose d'aucun jeton de décor au départ.
Elle peut faire deux types d'action :
+ **(action faible)** Le fléau offre une opportunité, un trésor ou un allié au personnage : **+1 jeton pour le fléau**
+ **(action neutre)** Le fléau met en scène un figurant, fait une description ou une révélation au personnage : **+0 jeton pour le fléau**
Quand le fléau accumule des jetons en faisant des actions faibles, il peut les dépenser pour faire des actions fortes :
+ **(action forte)** Le fléau s'en prend au personnage ou à un de ses proches ou alliés, ou à un lieu ou un objet qu'il affectionne, ou le fléau crée un dilemme pour le personnage : **-1 jeton pour le fléau**
Le décor ne peut pas descendre en dessous de 0 jetons, donc on ne peut pas faire des actions fortes à crédit !

Quand elle incarne son personnage, la joueuse ne dispose d'aucun jeton de personnage au départ.
Elle peut faire deux types d'action :
+ **(action faible)** Le personnage se met dans les ennuis à cause de son style ou en dépit de son style, le personnage révèle une faiblesse que tout autre décor ou personnage pourra ensuite activer pour 0 jeton, le personnage ou un de ses proches ou allié subit un revers, le personnage encaisse une attaque adverse, le personnage fait une offrande qui lui coûte : **+1 jeton pour le personnage**
+ **(action neutre)** Le personnage se met en scène, le personnage révèle de nouvelles choses à son égard sans que ça ne révèle une faiblesse ou une force, le personnage entreprend une action face à un adversaire sans que ça ait de conséquence (par exemple il attaque mais l'adversaire peut parer), le personnage fait une offrande anecdotique : **+0 jeton pour le personnage**
Quand le personnage accumule des jetons en faisant des actions faibles, il peut les dépenser pour faire des actions fortes :
+ **(action forte)** Le personnage progresse en cohérence avec son style, le personnage révèle une force (en cohérence avec son style) qu'il pourra ensuite mettre en œuvre pour 0 jeton, le personnage attaque un adversaire, le personnage pare une attaque adverse : **-1 jeton pour le personnage**

Le personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 jetons, donc on ne peut pas faire des actions fortes à crédit !

Les actions peuvent amener les personnages à faire des révélations ou des offrandes. Voici plusieurs idées pour déterminer de quel type de révélation ou d'offrande il s'agit :
J'ouvre mon cœur / mon frigo / mes plaies / mon esprit / mon sac / ma porte / mon capot / ma mémoire.

3. La comparaison de valeurs

Quand il y a une incertitude à trancher, on tire un chiffre pour évaluer la performance du personnage et on tire un autre chiffre pour évaluer la **difficulté**. Le personnage doit battre la difficulté. En cas d'égalité, on établit une situation de **compromis**. Même cas de figure pour la confrontation entre deux personnages. Le chiffre qui fixe le seuil de difficulté peut aussi être déterminé arbitrairement par une joueuse / MJ ou encore être le chiffre présent sur la page du personnage concerné.

4. L'interrogation de l'oracle

Quand il y a une incertitude, il faut la formuler par une **question** dont le personnage est le sujet et qui ne peut se répondre par **oui** ou par **non** (« Vais-je trouver l'origine de ce mystère ? », « Vais-je séduire ce horla ? », « Vais-je survivre à ce poison ? », etc)

Tirez ensuite un **chiffre** sur une page au hasard pour connaître la réponse :
0 non, et...
1 non
2 non, mais...
3 oui, mais...
4 oui
5 oui, mais...

Si le personnage est en **situation avantageuse**, il peut tirer **deux chiffres** et choisir le **meilleur**. S'il est en **situation désavantageuse**, il doit tirer **deux chiffres** et garder le **pire**.
Ce système est une simplification du système *FU*, de Nathan Russell.

5. Ronce / Feuille / Branche

Il s'agit d'un **pierre/feuille/ciseaux** :
+ la ronce déchire la feuille ;
+ la feuille enveloppe la branche ;
+ la branche casse la ronce.

Pour opposer deux entités, on tire une page au hasard pour obtenir sa valeur de trinité, ou encore on fait un pierre-feuille-ciseaux classique, à la main.

On peut aussi le code R F B pour orchestrer un système d'opposition : au début d'un round de combat, chaque entité écrit sur un papier son attitude, R, F ou B
Ronce signifie Attaque, Feuille défense et Branche préparation.

Si une entité attaque une autre qui se prépare, elle brise sa préparation.
En revanche, une **entité en défense brise l'attaque adverse**.
Si la préparation réussit (elle n'a pas été brisée par une attaque), cela double la valeur chiffrée de sa prochaine action, ou si l'on est dans la version pure du système, cela double l'action. Une double attaque brise une simple défense, une double préparation brise une attaque, une double défense peut briser deux attaques.
Si l'on joue en système pur, une fois qu'on a déterminé quelles actions étaient brisées par les autres, les attaques qui n'ont pas été brisées appliquent leurs effets sur leurs cibles.

On ne peut annoncer une attaque, une défense ou une préparation comme on veut. Il faut que ça soit possible dans la situation donnée, que la joueuse le justifie a priori ou a posteriori.

6. L'inflorescence

Le système suivant est axé sur la narration et la tragédie. Il est une simplification du jeu de rôle *Inflorenza*.

Je trouve que c'est le meilleur système pour jouer avec *Écheveuille*, car il permet de trancher de façon à la fois fine et impartiale les dilemmes introduits par les scènes/objectifs. Mais il peut paraître complexe ou inhabituel et a le défaut de nécessiter une page de prise de notes en plus, c'est pour cela que j'ai aussi proposé d'autres systèmes, plus simples ou plus classiques.

Chaque personnage dispose d'une feuille de personnage, indépendante du carnet, où on note des **phrases**.

La première phrase édicte l'objectif du personnage. En cas de jeu multi, celui-ci doit être lié aux autres personnages joués ou à leurs objectifs.

Le jeu se divise en tours, un tour par personnage.

Si un personnage conclut son tour sans adversité particulière, il ajoute une nouvelle phrase, qui résume ce qui s'est passé ou ajoute un nouveau fait.

Si un personnage rencontre une adversité durant le tour, il faut faire un **tirage**. On doit déterminer à l'avance ce qui se passera en cas d'**échec** et en cas de **réussite**. Ces **options** d'échec et de réussite sont collectives, elles peuvent engager tous les personnages. Chaque joueuse dispose d'un **veto**, autrement dit elle peut interdire une option d'échec ou une option de réussite qui impacterait son personnage d'une façon qu'elle ne voudrait pas. Le plus souvent, les joueuses accepteront de faire courir des risques à leur personnage, aussi ce veto est surtout une mesure de **sécurité émotionnelle**.
Toute joueuse qui mise pour l'option de réussite tire autant de chiffres au hasard qu'elle a de **phrases** sur sa feuille qui constituent une **motivation**, une **ressource** ou même un **handicap** dans cette situation (les handicaps rapportent des tirages parce que cela illustre le fait que le personnage surmonte ces faiblesses ou tout simplement que le destin est capricieux). Toutes joueuses rassemblées, **on ne peut excéder 6 tirages** pour l'option de réussite.
Les joueuses peuvent aussi miser pour l'option d'échec : 6 tirages max également.

Les tirages peuvent donner trois valeurs différentes :
0 sacrifice
1-4 souffrance
6 puissance
Si un camp obtient un sacrifice, ses autres tirages sont ignorés, "tués" par le sacrifice.
Si un camp obtient deux sacrifices ou plus, ses autres tirages sont "contaminés" et deviennent aussi des sacrifices.

L'avantage est au camp qui a le plus de sacrifices.
Si aucun sacrifice = avantage au camp qui a le plus de puissances.
Si aucune puissance = avantage au camp qui a le plus de souffrances.
Si égalité = on choisit entre un compromis et un statu-quo.

Si personne n'a fait de tirage pour l'option d'échec, alors la réussite est atteinte à condition d'avoir obtenu au moins un sacrifice ou une puissance.

Ensuite, chaque joueuse qui a obtenu des sacrifices barre autant de phrases que de sacrifices obtenus.

Chaque joueuse qui a obtenu au moins une puissance rajoute une nouvelle phrase, qui raconte une conséquence positive de l'action.
Chaque joueuse qui a obtenu au moins une souffrance rajoute une nouvelle phrase, qui raconte une conséquence négative de l'action.

Une joueuse qui a barré toutes ses phrases doit refaire un **nouveau personnage**. Ce peut être le même, mais il a alors été complètement **transformé**.
Un personnage qui a atteint 12 phrases (sans compter celles qui ont été barrées) a accompli son destin. C'est une fin positive pour le personnage, il faut ensuite en créer un **nouveau**

Le tour de la joueuse s'achève avec ce tirage, on passe au tour de la joueuse suivante (on n'écrit pas de phrase de conclusion après un tirage, on n'écrit que des phrases de puissance ou de souffrance).

À chaque fois qu'une joueuse doit écrire une phrase, elle peut se référer à une page du carnet au hasard pour trouver une inspiration dans un chiffre, un fléau, un mot-clé ou une trinité.

7. Des règles old school renaissance

Voici maintenant un set de règles conçu pour jouer **dans l'esprit de la première édition de *Donjons & Dragons*.** Il est aussi très adapté à *Écheveuille* puisque les lieux, les péripéties et les scènes/objectifs du carnets sont bâtis avec le même esprit en tête. Ce set de règles est une simplification du jeu de rôle *Écorce*.

Ce mode de jeu nécessite habituellement un MJ / arbitre, mais ce rôle peut tourner.

Chaque joueuse doit prendre une page du carnet, remplie ou pré-remplie.
Le chiffre donne son nombre de **points de vie** (et oui, on est toujours vivant à 0 PV, on est dans un état critique qui s'appelle "Au supplice").

Chaque joueuse détermine ensuite les **caractéristiques** de son personnage par deux tirages de trinité (R physique / B mental / F magique), le premier pour un score de +1, le deuxième pour un score de -1. On peut avoir les trois caractéristiques à 0 si le tirage a donné deux fois la même caractéristique, sinon on a une carac à 0, une à -1, une à +1
Exemple 1 : Safir tire B (mental) à +1 puis F (magique) à -1, ce qui lui donne les caractéristiques physique 0 / mental +1 / magique -1
Exemple 2 : Enzo tire R (physique) à +1 puis encore R (physique) à -1, ce qui lui donne les trois caractéristiques à 0.

Chaque joueuse choisit ensuite son **alignement** : ordre, sauvage ou ambivalence. Elle peut le déterminer au hasard en faisant un tirage de trinité :
F Ordre
R Sauvage
B Ambivalence

Elle choisit ensuite sa **classe de personnage** ou la détermine au hasard en faisant deux tirages de trinités :
Tirage 1 (classe) : si R > Tuerie
 Tirage 2 (spécialité) : R mains nues / B arme de corps à corps / F arme à distance
Tirage 1 (classe) : si F > Soin
 Tirage 2 (spécialité) : R machines / B corps / F esprits
Tirage 1 (classe) : si B > Mysticisme
 Tirage 2 (spécialité) : R sorcellerie / B idolâtrie / F druidisme

Voici ce qu'il faut savoir au sujet des classes et des spécialités :

Un personnage avec la tuerie possède une **arme** en rapport avec sa spécialité, qui remplace son objet de départ. Si sa spécialité est "mains nues", il conserve son objet de départ.
Quand on a la tuerie, on ne subit **pas de choc mental** quand on tue. On se retrouve souvent envoyé en première ligne pour cette raison.
La tuerie accorde un **+1 en points de vie**, un **+1 à l'attaque**, et encore un **+1 si on se bat avec sa spécialité**.

Quand on a le soin, on subit un **choc mental de 2 points de vie** quand on tue un humain, un monstre ou un animal, **à l'exception** de ceux qui sont tués par nos mauvais soins.
Avec le soin, on peut **réparer ou soigner les machines, les corps ou les esprits**, selon notre spécialité. Il faut pour cela **un peu de temps et consommer du matériel**, ou alors **perdre un point de vie pour des soins instantanés et sans matériel**. On fait alors un **tirage de chiffre**. Si le chiffre est supérieur à zéro, le soin est réussi, la cible est soignée/réparée ou regagne le même nombre de points de vie (sans pouvoir dépasser son maximum initial) que le chiffre obtenu. Si le chiffre est égal à zéro, la personne qui soigne ne pourra plus effectuer de nouveau soin avant l'aube, et la personne / chose soignée ne pourra plus recevoir de nouveau soin avant l'aube. Il faut effectuer un nouveau tirage pour confirmer l'échec. Si on obtient nouveau zéro, la personne / chose soignée est tuée par le mauvais soin.
Avec le soin, on peut **tuer la personne / chose qu'on soigne**. Il suffit de le décider. Il n'y alors pas de tirage à faire, et on n'a pas de choc mental. On peut aussi l'empoisonner à petit feu, la personne perd ensuite 1 PV par jour à l'heure anniversaire de l'empoisonnement.

Quand on a le mysticisme, on obtient un **+1 dans la caractéristique magique**.
On subit un **choc mental d'1 point de vie** quand on tue un un humain, un monstre ou un animal.
Chaque mystique maîtrise un **sort**, lié à sa spécialité. Il n'y a pas de liste de sort, il faut l'inventer en concertation avec l'arbitre. **Aucun sort n'est instantané**, il faut forcément du **temps**, un **rituel** et des **composantes matérielles** qui peuvent être compliquées à réunir. L'**objet de départ** peut être **sacrifié** pour réussir le sort. La plupart des sorts impliquent aussi **la perte d'un point de vie**. En contrepartie, le sort doit pouvoir accorder quelque chose qui serait difficile ou impossible à obtenir par les voies naturelles. Si la cible du sort essaye activement ou

passivement de résister, le mystique fait un tirage de chiffre, auquel il ajoute sa caractéristique magique et retranche celle de la cible. Il faut obtenir 2 pour que le sort échoue. Un 0 est un échec, il faut confirmer l'échec pour voir si on obtient un critique.
À chaque lancer de sort, il faut tirer un chiffre. Sur un zéro, un **horla** est attiré par le sort, et va donc coller aux basques du personnage. Il se peut qu'il soit juste fasciné, mais il y a plus de chances qu'il souhaite s'en prendre au mystique ou à ses proches, en les attaquant ou en les faisant sombrer sous son emprise.

Comment se passent les confrontations ?

Dans les situations où rien ne presse, on gère en narratif. Si les joueuses ont de bonnes idées, leurs actions réussissent. Si les joueuses ne sont pas assez prudentes, elles ont des ennuis.

Dans les situations d'urgence, on fait des tirages de chiffres, modifiés par la caractéristique ad hoc (physique, mental ou magique). Il **faut obtenir 2 pour réussir.** Ceci s'applique à tout type d'action, même sociale.
Si l'action vise un adversaire, sa caractéristique physique, mentale ou magique doit être retirée du tirage. Une caractéristique adverse à -1 offre donc un bonus de +1 au tirage ! Pour la plupart des adversaires, ne vous enquiquinez à établir trois valeurs différentes de caractéristique. Attribuez un +1, 0 ou -1 global suivant ce que vous estimez. La caractéristique globale peut être déterminée par un tirage de trinité : R +1 / B 0 / F -1
Si on fait un 0 naturel à son action, c'est toujours un échec. Il faut alors refaire un tirage. Si ce tirage confirme l'échec, c'est un **échec critique**. L'équipement du personnage peut perdre des points de vie (on tire un chiffre pour les points de vie de l'équipement puis encore un chiffre pour les points de vie perdus), voire le personnage lui-même, à moins qu'il ne perde la raison ou fasse perdre des points de vie à un allié.
Si le personnage était déjà à 0 PV, un 0 est toujours un échec critique, pas besoin de confirmer.
Si on fait un 5 naturel à son action, c'est toujours une réussite. Il faut alors refaire un tirage. Si ce tirage confirme la réussite, c'est une **réussite critique**. L'équipement de l'adversaire peut perdre des points de vie, ou l'adversaire perdre encore plus de points de vie que prévu, à moins qu'un autre événement favorise le personnage plus encore que ce qu'une simple réussite aurait permis.
Si le personnage était déjà à 0 PV, un 5 est toujours une réussite critique, pas besoin de confirmer.

Quand une action est réussie, on applique le résultat de l'action. Si l'action était une attaque, on refait un tirage de chiffre pour déterminer les points de vie que perd l'adversaire.

Quand a plus de 0 PV et qu'une attaque est supérieure à notre score actuel de PV, on descend à 0 PV et on a un flashback.
Quand on a 0 PV, une attaque d'une valeur de 0 nous fait connaître un nouveau **flashback**. Une attaque d'une valeur supérieure à 0 nous tue.

Pendant une situation d'urgence, il n'y a pas de tours d'initiative. Les joueuses se mettent d'accord avec l'arbitre pour savoir qui agit en premier. Si une attaque doit tuer ou neutraliser une personne alors que celle-ci n'a pas encore agi, faites jouer aussitôt son action avant qu'elle ne meure ou ne soit neutralisée : deux adversaires peuvent ainsi s'entre-tuer en combat. Notez que si une personne a tendu une embuscade, elle peut tuer un adversaire sans que celui-ci n'ait l'opportunité de riposter (mais les embuscades seront souvent considérées comme des actions préparées, donc se résoudront sans tirage de chiffre).

7. Des règles plus classiques

Cet ensemble de règles est un add-on aux règles old school renaissance et permet de jouer **dans l'esprit des jeux de rôles des années 80-90**.

Chaque personnage se voit alors attribuer 3 **compétences**, une avec un score de -1, une à 0, une à +1. L'intitulé des compétences est établi en concertation avec l'arbitre. Les compétences ne peuvent pas couvrir le combat, le soin ou le lancer de sort (c'est le domaine des classes de personnage).

Quand une action implique une compétence, il faut faire un tirage de chiffre auquel on additionne le score de la compétence et de la caractéristique qui correspond le mieux à la situation. Une compétence à -1 diminue donc les chances de réussite, mais sans la compétence, il peut être impossible de tenter l'action !

Comme dans le système old school renaissance, **il faut toujours obtenir 2**, et la caractéristique de l'adversaire peut toujours influencer le tirage. Les règles d'échec et de succès critique s'appliquent toujours. En plus, **un échec critique fait augmenter la compétence de 1 et un succès critique fait diminuer la compétence de 1.**

La joueuse doit aussi remplir le verso de sa fiche de personnage, qui correspond au profil du personnage qui serait devenu fou.
Le chiffre au verso correspond au score de **santé mentale** du personnage. Divers évènements terrifiants ou sortilèges peuvent faire perdre de la santé mentale. Si le score de santé mentale tombe à zéro, la joueuse doit maintenant incarner le verso de la fiche.
Un soin des esprits ou une descente à zéro PV peut permettre à la joueuse de repasser à la version **recto** de son personnage.
Si le chiffre initial au verso était de zéro, alors la joueuse commence tout de suite à incarner la version folle de son personnage. Un soin des esprits peut lui permettre de repasser en version recto. On fait alors un tirage de chiffre pour estimer le score maximal de santé mental que peut atteindre le personnage.

Tous les objets et les souvenirs peuvent avoir un score de PV, déterminés par un tirage de chiffre.

On peut aussi faire un tirage de chiffre pour déterminer le score d'une **menace**.